



**ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE "BLAISE PASCAL"**

Via Makallè, 12  
C.F. 91168530359

42124 Reggio Emilia  
Tel. 0522 512351

PEC: REIS01600Q@pec.istruzione.it  
e-mail: REIS01600Q@istruzione.it

**SNODI FORMATIVI REGGIO EMILIA Corsi di Formazione PON – PNSD  
CODICI GPU: Formazione Docenti Modulo 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11  
COMUNICAZIONE ATTIVAZIONE CORSI E VARIAZIONE CONTENUTI  
Corsi gestiti da IIS Pascal**

Informiamo che, per meglio rispondere alle richieste effettuate dai corsisti in oggetto in fase di iscrizione, abbiamo operato delle modifiche alla struttura dei corsi relativamente sia ai contenuti che **alle sedi**.

Ricordiamo che le Tipologie sono solo un riferimento interno agli Snodi e che il codice GPU è formazione docenti modulo x.

A seguito sedi e contenuti dei vari moduli.

**Tipologia: B/D**

**Modulo 11 - sede Pertini2 (primaria Marco Polo)**

**Modulo 9 - sede Correggio2 (primaria Allegri)**

*Docenti di scuola Secondaria di Primo Grado.*

**Contenuti:**

laboratorio 1 - Usare la LIM in classe tra tecnologia e metodologia: principali hardware e software

laboratorio 2 - Usare la LIM in classe tra tecnologia e metodologia: principali hardware e software.

laboratorio 3 - Google Apps for edu applicazioni e idee per produrre testi collaborativamente, poster, mappe condivise e fogli di calcolo, Blog

laboratorio 4 -Google Apps for edu : applicazioni e idee per produrre testi collaborativamente, poster, mappe condivise e fogli di calcolo, Blog

laboratorio 5 - La flipped classroom: metodologia e apps per la didattica

laboratorio 6 - La flipped classroom: metodologia e apps per la didattica

**Tipologia: C**

**Modulo 8 - sede Nobili**

**Modulo 7 - sede Correggio1**

*Docenti di scuola Secondaria di Secondo Grado.*

**Contenuti:**

laboratorio 1 - Usare la LIM in classe tra tecnologia e metodologia: principali hardware e software

laboratorio 2 - Usare la LIM in classe tra tecnologia e metodologia: principali hardware e software.

laboratorio 3 - Accompagnamento all'impiego di ambienti digitali e spazi 3.0. Dalla LIM al BYOD.

laboratorio 4 - Google apps e Google apps for edu: applicazioni e idee per produrre testi collaborativamente.

laboratorio 5 - Google apps e Google apps for edu: poster, mappe condivise e fogli di calcolo.

laboratorio 6 - Google apps e Google apps for edu: Blog.

**Tipologia: E**

**Modulo 3 - sede IC Montecchio**

**Modulo 4 - sede IC Correggio1**

**Modulo 5 - sede IIS Pascal**

*Docenti di scuola Secondaria di Secondo Grado.*

**Contenuti:**

laboratorio 1 - La flipped classroom: metodologia e apps per la didattica.

laboratorio 2 - La flipped classroom: metodologia e apps per la didattica.

laboratorio 3 - PBL tra Byod, condivisione, collaborazione, apps e tecnologie.

laboratorio 4 - PBL tra Byod, condivisione, collaborazione, apps e tecnologie.

laboratorio 5 - La classe virtuale: Google Classroom.

laboratorio 6 - La classe virtuale: Edmodo.

**Tipologia: F**

**Modulo 2 - sede IIS Pascal (RE)**

**Modulo 10 - sede IIS Galvani Iodi (RE)**

*Docenti di ogni ordine di scuola.*

**Contenuti:**

laboratorio 1 - PBL tra Byod, condivisione, collaborazione, apps e tecnologie.

laboratorio 2 - PBL tra Byod, condivisione, collaborazione, apps e tecnologie.

laboratorio 3 - Costruzione e pubblicazione contenuti multimediali: video making, Youtube e licenze.

laboratorio 4 - Costruzione e pubblicazione contenuti multimediali: video making, Youtube e licenze.

laboratorio 5 - Costruzione e pubblicazione contenuti multimediali: e-book e licenze.

laboratorio 6 - Piattaforme di e-learning e classi virtuali (eTwinning, ...).

**Tipologia: G**

**Modulo 1 - sede IIS Pascal (RE)**

**Modulo 6 - sede IIS Galvani Iodi (RE)**

*Docenti di ogni ordine di scuola.*

**Contenuti:**

laboratorio 1 - La scuola ai tempi del PNSD. Coding e pensiero computazionale: quali applicazioni nella didattica.

laboratorio 2 - La scuola ai tempi del PNSD. Coding e pensiero computazionale: quali applicazioni nella didattica.

laboratorio 3 - La scuola ai tempi del PNSD. Tinkering e making: quali applicazioni nella didattica.

laboratorio 4 - La scuola ai tempi del PNSD. Tinkering e making: quali applicazioni nella didattica.

laboratorio 5 - La scuola ai tempi del PNSD. Pensiero computazionale e robotica educativa, quali applicazioni nella didattica.

laboratorio 6 - La scuola ai tempi del PNSD. Pensiero computazionale e robotica educativa: quali applicazioni nella didattica.

**Date**

<b>Modulo 1</b> 01/03 03/04 03/05 18/09 09/10 08/11	<b>Modulo 2</b> 02/03 07/04 04/05 19/09 10/10 09/11	<b>Modulo 3</b> 03/03 03/04 08/05 20/09 11/10 10/11	<b>Modulo 4</b> 13/03 07/04 09/05 21/09 12/10 13/11
<b>Modulo 5</b> 14/03 10/04 10/05 22/09 13/10 14/11	<b>Modulo 6</b> 15/03 12/04 11/05 25/09 16/10 15/11	<b>Modulo 7</b> 16/03 19/04 12/05 26/09 17/10 16/11	<b>Modulo 8</b> 17/03 21/04 15/05 27/09 18/10 17/11
<b>Modulo 9</b> 20/03 26/04 16/05 28/09 19/10 20/11	<b>Modulo 10</b> 22/03 27/04 17/05 29/09 20/10 21/11	<b>Modulo 11</b> 24/03 28/04 18/05 28/09 23/10 22/11	Tutti i corsi si svolgeranno dalle 14,30 alle 17,30

Si ricorda a tutti i corsisti che sono tenuti a compilare l'anagrafica e il questionario di inizio corso entro una settimana prima dell'avvio del corso, pensa l'esclusione dal corso stesso. I suddetti moduli da compilare sono presenti sulla piattaforma GPU (<http://pon20142020.indire.it>) a cui si accede utilizzando le credenziali ricevute alla conferma dell'iscrizione.

F.to Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Sonia Ruozzi

[Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai  
sensi dell'art. 3 comma 2 del Dlgs n. 39/1993]